

# CityJam wil jongeren al gamend op weg zetten naar een verkeersveilige houding

*Jan Van Looy, Imran Beg, Anissa All, Dirk Verhoeven, Winok Oplinus*

*Jongeren zijn erg kwetsbare weggebruikers die moeilijk te bereiken zijn via informatiecampagnes. Daarom sloegen JIM (MEDIALAAN), de Vlaamse overheid en iMinds de handen in elkaar. In samenwerking met La Mosca ontwikkelden ze een location based serious game om jongeren bewuster te maken van de gevaren die hen bedreigen in het verkeer.*

## 1. Wat is City Jam?

City Jam is een location-based serious game van JIM (MEDIALAAN) in samenwerking met de Vlaamse overheid en iMinds voor jongeren van 14 tot en met 18 jaar. Het kan in klasverband gespeeld worden door teams van twee tot vier spelers. Deze nemen het in het verkeersarme centrum van Antwerpen, Brugge, Gent, Hasselt of Leuven op tablets met GPS-integratie tegen elkaar op.

Bij de ontwikkeling van City Jam is er rekening gehouden met de toegankelijkheid voor zowel jongens als meisjes uit de tweede en derde graad secundair onderwijs (ASO, BSO, TSO). Het spel wil jongeren laten nadenken over concrete verkeerssituaties en op deze manier de attitudes en het verkeersveilig gedrag bij jongeren positief beïnvloeden.

Een serious game heeft niet entertainment als primair doel, maar het verwerven van kennis of vaardigheden of het beïnvloeden van attitude en gedrag. In City Jam zullen de jongeren met diverse opdrachten, taken of beslissingen geconfronteerd worden die gelinkt zijn met verkeersveiligheid.



Een location-based game is een spel waarvan het verloop afhangt en vordert naargelang de fysieke locatie en verplaatsing van één of meerdere spelers. De diverse bewegingen worden door een GPS geregistreerd. Er is hierbij ook aandacht voor interactie tussen de teams.

## 2. Het spel

Om een serious game optimaal te laten renderen moet de spelbeleving maximaal zijn. Er is daarom gekozen voor het thema 'Muziekband op tournee'. Een spelconcept dat aansluit bij de leefwereld van jongeren. Het doel is om in anderhalf uur tijd de populairste band van de stad te worden door het verzamelen van populariteitspunten.



Jongeren die City Jam spelen in Brugge.

Met een digitale stadskaart op de tablet wordt het spelterrein weergegeven. Op de kaart zien de teams items (bv. muziekinstrumenten, verkeersitems) en mogelijke acties (bv. op café gaan, promo-acties) waarmee ze populariteitspunten kunnen winnen of verliezen. Als ze naar de locatie van een virtueel item wandelen en er 'overheen' stappen, wordt het door het team opgeraapt.

City Jam is opgedeeld in drie niveaus en op elk niveau verplaatsen teams zich op een andere manier: te voet, met de fiets en met een tourbus. Elk niveau bestaat uit drie onderdelen: een dagdeel, een muziekoptreden, en een minigame. In het dagdeel worden teams geconfronteerd met diverse onderwerpen gerelateerd aan verkeersveiligheid. Teams kunnen populariteitspunten verliezen (bv. tijdens een virtuele politiecontrole) als zij verkeersonveilig gedrag vertonen door bijvoorbeeld (virtuele) alcoholconsumptie en/of een gebrekkige verkeersuitrusting. Teams kunnen ook populariteitspunten winnen door bijvoorbeeld verkeersvragen juist te beantwoorden. Na het dagdeel volgt het muziekoptreden dat gepaard gaat met een minigame. De minigames dienen, naast het doel om te entertainen, een educatief doel. De gevolgen van gemaakte keuzes in het voorgaande dagdeel worden teruggekoppeld tijdens de minigames. Heeft een team bijvoorbeeld tijdens dagdeel 3 (met de virtuele tourbus) een te hoog alcoholpromillage vanwege te veel virtuele alcoholconsumpties, dan zullen ze hier de gevolgen van ondervinden tijdens het spelen van minigame 3.

## 3. Waarom een game over verkeersveiligheid?

Jongeren zijn zeer kwetsbare weggebruikers met een opvallende aanwezigheid in de ongevalstatistieken. Uit de analyse van de in 2012 geregistreerde ongevallen blijkt

dat het op de baan vooral gevaarlijk is voor jongeren en jongvolwassenen. Jongeren van 16-24 jaar maken bijvoorbeeld maar 11% van de Belgische bevolking uit, maar representeren wel 24% van de gewonden en 19% van de verkeersdoden. Het verkeer is de belangrijkste doodsoorzaak tussen 15 en 24 jaar. De jongeren van vandaag worden vaak benoemd als digital natives voor wie gamen een populaire bezigheid is. MEDIALAAN, moederbedrijf van JIM, heeft daarom gekozen om een serious game te ontwikkelen als onderdeel van een grootschalige campagne rond verkeersveiligheid om specifiek jongeren tussen 15 en 18 jaar te bereiken.

## 4. Onderzoek

### 4.1 Ontwikkeling City Jam

In het vooronderzoek is er in samenwerking met de onderzoeksgroep iMinds-MICT-UGent, een analyse van de mogelijkheden uitgevoerd. Daarbij werden belangrijke leerprincipes voor de ontwikkeling van een educatieve game en motivaties voor het spelen van videogames verzameld. Daarnaast werd een analyse uitgevoerd van de meest voorkomende verkeersongevallen en de heersende attitudes bij de doelgroep. In een tweede fase heeft het Vlaamse gamebedrijf La Mosca meegewerkt aan de conceptontwikkeling en het opstellen van het gamedesigndocument. In co-designsessies werd input van de doelgroep verzameld om een afgestemd spelconcept te ontwikkelen. Vervolgens werd er een focusgroep georganiseerd met verkeersexperts om dieper in te gaan op verkeersveiligheidsproblemen bij jongeren en ideeën te verzamelen rond het format van de game. Het vooronderzoek van City Jam heeft geleid tot een gamedesigndocument dat het scenario voor de game bevatte. In het vervolgonderzoek vonden er gebruikerstesten plaats om het spel te optimaliseren en af te stemmen op noden van de doelgroep. De lancering van de game vond plaats in april 2014 (zie ook [www.cityjam.be](http://www.cityjam.be)).



Jongeren werken actief mee aan het ontwerp van verschillende spelelementen van City Jam.



Lancering van City Jam met Erika Van Tielen als politieagente.



## 4.2 Effectiviteitsonderzoek

Location-based games zijn tot op heden nog maar zelden ingezet voor educatieve doeleinden. Dit creëert heel wat mogelijkheden voor wetenschappelijk onderzoek met betrekking tot spel- en leerervaring en leerrendement. In het najaar van 2014 is er daarom een effectiviteitsonderzoek met meer dan 200 leerlingen uitgevoerd in samenwerking met scholen in Gent en omstreken. Daarbij



In het effectiviteitsonderzoek werd City Jam als verkeersinterventie vergeleken met het geven van een les over verkeersveiligheid.

werden de leerlingen in twee groepen verdeeld waarbij de ene groep de City Jam speelde en de andere een les over verkeersveiligheid kreeg. Voor beide groepen werd hun attitude ten aanzien van verkeersveiligheid gemeten voor de interventie, vlak erna en enkele weken later. Zo kon er worden nagaan wat de effecten waren van het spel en de les.

Analyse van de resultaten wijzen op een licht sterkere toename in interesse voor het onderwerp verkeersveiligheid bij de gamegroep, al bleek dit verschil na verdere analyse niet significant. Verder kon er geen meetbaar verschil worden vastgesteld voor attitude ten aanzien van verkeersveilig gedrag: noch tussen de verschillende interventies, noch tussen pre- en post-tests. Mogelijke reden hiervoor is dat de game nog niet was ingebed in een bredere leerinterventie wat algemeen wordt aangeraden in de literatuur. Deze verdere uitwerking zal in de komende maanden gebeuren. Verder onderzoek zou dan kunnen evalueren of een breder lespakket een sterkere attitudeverandering kan teweegbrengen. Algemeen kan alvast worden gesteld dat een simpele verkeersinterventie waarschijnlijk geen direct merkbaar effect heeft op de attitude van de gemiddelde tiener ten aanzien van verkeersveilig gedrag maar dat het wel het bewustzijn kan aanscherpen.